L'EXCELLENT IEV DV TRIQVE-TRAC

TRES-DOVX ESBAT és Nobles Compagnies.

Par E. DE IOLLYVET, Sieur de Votilley.

Augmenté de nouueau.



A PARIS,
Chez la Vefue Iean Promé, ruë de la vieille Bouclerie, prés le pont Sainct Michel.

M. DC. LVI.

LE LIBRAIRE AV LECTEVR.

C'Estoit vne espece d'iniustice de n'auoir pas mis le nom de l'Autheur au frontispice de ce Liuret, qui a esté imprimé plus de vingt fois : la modestie de Monsieur Iollyuet sieur de Votilley son Autheur, a trop long-temps tenu son nom dessous le voile du silence, il est temps desormais qu'on sçache que c'est luy qui s'est joüé à faire ce Ieu ; Ie sçay bien qu'il n'a iamais voulu en tirer d'auantage : mais il a fait esclater son nom sur des ouurages de plus haute consequence qu'on a veus, & qu'on doit veoir encore pour le seruice de la republique des doctes.

ADVERTISSEMENT aux bons Ioueurs.

BRAVES CAVALIERS, receuez ce Liuret, qui ne peut rien moins valoir que ſon prix ; ne vous eſtomaquez pas des aduis de l'Autheur, qui paſſeront pour Loix tant ſeulement auec ceux qui les voudront pratiquer ; mais ſçachez que comme il eſt facile d'adjouſter & de baſtir ſur les fondemens d'autruy, que les inuentions & rencontres n'y peuuent eſtre trop frequentes, pourueu que les parties ſoiét d'accord, plus il y à de Loix, plus d'occaſions de diuertiſſement & de plaiſir à ceux qui les cognoiſſent : Ie ne ſeray point marry qu'vn autre

faſſe mieux, il ſera bien aiſé, mais les plus grands maiſtres n'y ſont pas les plus heureux : C'eſt ce que ie puis dire auec autant de verité, comme ie vous ſouhaitte ailleurs qu'au ieu, & au ieu meſme, toutes ſortes de ioye, de paix & de plaiſir.

L'Autheur à ſon Liure.

IE ne ſçay ſi ie dois m'auoüer pour le pere
Du Liure de ce Ieu, qui m'eſt ſi mal-heureux ;
Non, ie ne le veux point, car il me deſeſpere
De ce qu'il ne veut pas faire ce que ie veux.

Author operi Luſorio.

SI numeroſi meos ſenſus fortunas feſellit,
Hic quoque Pythagoram cænior error agit.
Crimina non redolont errores, Zoile diſcat,
Quod liber in luſu, te ſine liber erit.



L'EXCELLENT IEV DV TRICQVE-TRAC.

Tres-doux esbattement és Nobles Compagnies.

Du nom du Ieu de Tricque-trac, ou Trique-tac.

CHAPITRE I.

PVis que toutes les ſciences font vne maxime generale pour paruenir à l'e-xacte& parfaite connoiſſance de leurs myſteres & ſecrets, qui eſt que la defi-nition des noms ouure le premier ſueil de noſtre intelligence, & par les apprehenſions premieres & ſecondes, iugeons, diſtinguons, & diuiſons le tout en ſes parties, & r'aſſemblons les parties en leur tout, & les membres en vn corps. Il faut en en ce Ieu, qui n'eſt pas populaire, & que les eſ-prits les plus forts trauaillent à entendre les cõ-mencemens, qui n'ont que des tenebres, & des

ombres de nombres, qui semblent se destruire dans leurs accouplemens, à ceux qui ne les entendent pas; Et non seulement en ce Ieu, mais en toute autre science, l'ignorance y trouue autant de confusion & de tenebres, que la science d'ordre, de conduite & de facilité.

Doncques le jeu du Tricque-trac, comme i'estime pour vray-semblable, vient du bruit qui se fait sans remede en l'exercice du jeu, au deplacement & placement des Dames, qui en leurs mouuemens rendent vn son continuel, qui semble dire à l'oreille Tric & Trac, ou bien comme aucuns l'appellent Tic & Tac, qui sont paroles vrayement nées dans le son mesme; ce qui fait que cette Onomatopée peut passer pour vraye & naïfue definition: car ie croy que ce seroit estre trop melancolique d'en aller rechercher d'autres chez les Rabins, Grecs, Allemands, Espagnols, Flamans, ou Anglois, qui nous l'appellent ainsi, Tricque & Trac, ou Tic & Tac, qui sont des noms que l'oreille a formez, selon ce que le bruit du mouuement le prononce à son ouye.

Estant donc question du nom d'vn jeu seulement, & non d'vne science, le curieux se contentera (s'il luy plaist) de cette definition, qui semble estre ingenuë, puisque les choses insensibles nous l'apprennent dans leurs transports & mouuemens de lieu en autre; lesquels sont en ce jeu du tout inéuitables, quelque temperamét & maniment modeste dont on puisse joüer: car c'est vne maxime entre les Philosophes, que tout mouuement de corps fait du bruit, ou plus, ou moins,

ſelon ſa violence. Qu'il me ſoit permis d'aduertir les joüeurs de mener tout doucement les Dames, ſi l'on vſe de modeſtie & douceur enuers des Dames de bois, qui ſont tres-inſenſibles, l'on pourra par nature ou par habitude, parler, traitter, & ſe comporter modeſtement auecque les perſonnes, & les Dames viuantes qui ne demandent qu'amour & douceur dans leurs frequentations: cela ſoit en paſſant, & pour faire argument des choſes plus petites, prez des plus excellens, car ie ne veux pas philoſopher icy, encores qu'il y ait vne tres ample matiere de monſtrer la conſtance dans les rencontres de ce jeu, qui ſont preſque infinies, tant au bon-heur qu'au malencõtre de ceux qui s'y deſ-ennuyent: Ie dis ſeulement deſ-ennuyer, d'autant qu'à mon aduis, il n'y a point de Ieu qui ſoit plus diuertiſſant, ny qui requiert plus ſon homme entier que ceſtuy cy, qui veut vn eſprit prompt, preſent & actif en toutes occurrences. Et faut premierement remarquer, que la perte d'vn poinct peut cauſer l'infortune, comme vn petit écueil peut donner bris, & cauſer le naufrage: Ie dis auſſi deſ-ennuyer, parce que ie ne cõſeilleray iamais à deux bons amis, freres, ou parents, d'y iouër trop gros jeu, non plus qu'à tont autre, dautant que les François, auſſi bien que les autres natiõs, ne ſont pas ioyeux en leur perte, où l'õ a pluſtoſt des-joüé que joué: Mais ces conſeils bien que de conſequence, & veritables, ne ſerõt pas blaſmez de perſõne, puis qu'il ne les fait qui ne veut & que le prix du jeu dépend de la fantaiſie, diſ-

cretion, humeurs, qualitez, ou richesses des personnes qui selon le plus ou le moins, se réueillent & s'aiguisent en la chaleur du Ieu, qui a le prix pour saulce ou aiguillon, remply d'appas pour attraper le gain, & te garder de perte: quoy qu'il en soit, tout gain au jeu recrée le joüeur dedans ses aduantages.

L'antiquité du Ieu de Tricque-Trac.

CHAP. II.

IL y a des esprits qui pour paroistre sçauans, se plaisent à rechercher l'antiquité des choses, mille ans auparauant qu'elles fussent trouuées: mais ce n'est qu'vne vanité tres inutile, ie ne dis pas inepte. Ie m'estonne quasi que du Ieu on n'est venu aux coups, entre ceux qui ont escrit & soustenu diuersemét de l'antiquité des Eschecs, chose qui est de fort friuole consequence; car quand on la sçauroit, & le nom des Autheurs, on n'en seroit pas, ny plus sçauant, ny plus expert en la pratique de ce Ieu, vrayement Royal, où l'on apprend à donner des batailles, à secourir son Roy, & à se garder des surprises & embusches de nos ennemis: Ce Ieu a tant esté celebre & renommé qu'on en donne l'inuention aux Rois des vieux Grecs, & les autres aux Espagnols: Mais pour moy, ie soustiendrois bien que nos François, dont tous les desseins sont belliqueux, & que nos Ancestres qui ont par tant de fois mis à deux doigts de la ruyne l'Empire des Romains effroyable &

formidable au reste de la terre, ont pû inuenter ce Ieu, qui ne procede que d'vn esprit guerrier, actif & laborieux, mesme dans le repos : Tel que les François l'ont de leur nature, tres-incliné à la guerre & aux passe-temps ingenieux & mixtes en leurs exercices ; c'est à dire, où il y a du sort auec de la conduite, bien qu'aux Eschecs il n'y a point de malheur qui ne vienne de nostre propre faute, imprudence, ou mesgarde. Quant à l'antiquité du Ieu de Tricque-trac, ie ne la sçaurois dire, i'auouë mon ignorance, & n'ay pas peur d'estre blasmé, bien sçay-ie qu'on s'amusera plus aujourd'huy à rechercher les tiltres & mouuemens de la vraye Noblesse, que non pas ceux de l'antiquité de ce Ieu, qui vieil ou nouueau, François ou Estranger, doit estre tenu pour le plus excellent de tous les jeux des bonnes compagnies : Il n'y en a point qui ayant tant de rencontres, & où la conduite & prudence de l'homme combattent si ouuertement le mal-heur du dez, le tout par le placement des Dames, que le seul exercice entre les amis peut plus apprendre en vn iour, que tous les liures & discours que l'on en sçauroit faire.

L'excellence du Ieu.

CHAP. III.

S'Il peut y auoir de l'excellence dans le Ieu, qui n'est que pour abaisser nos esprits, & les relascher de l'estude des choses excellentes, où

nous sommes appellez,& contraints en nos professions, comme sont les Theologiens, qui doiuent moins joüer que tous autres,& se promener plustost,que d'vne estude actiue & cõtemplatiue si haute que la leur, se venir r'attacher à vne autre sorte d'estude & actiuité assiduelle & sedentaire, telle que celle de ce grand jeu, où les hazards & les infortunes nous peuuent causer des eschappées ledecentes,en leurs fougues & violences : Mais ie pardonne aux premiers mouuemens qui nous transportent, pourueu qu'on s'en abstienne par le raisonnable empire que nous deuons establir dessus nous,& entre nous, en toutes sortes de malheurs, soit du jeu qui ne sont que volontaires,soit du Ciel qui nous doiuent humilier & rendre sages.

Ie ne suis dõc pas d'aduis que les sages Theologiens s'appliquent à ce Ieu, qui leur pourroit plus donner d'espines que de roses : Quant à toutes autres professions, où la modestie est requise, ce jeu leur est permis iusques à la bienseance, qui est naturelle aux gens d'honneur,qui ne joüent pas pour se fascher, & ne s'esbattent pas pour forger des querelles.

Donc l'excellence de ce Ieu n'est pas petite, puisque par la pratique & dans le cours du jeu l'on y peut voir, ainsi qu'en vn miroir les passions de l'ame, & difficilemenr les peut-on dissimuler en beaucoup de rencontres.

L'infinité des nombres qui sont iettez réueillent tellement l'esprit, qu'il y faut tousiours trouuer des places & des formes nouuelles.

I'y trouue beaucoup d'excellence, en ce que le plus grand Philosophe y peut monstrer sa force & sa vertu, en supportant les infortunes, qui ne se peuuent exprimer.

Vn seul mot cogneu par tout peut plainement prouuer l'excellence du jeu, par le Prouerbe qui court, tant entre les sçauans que parmy les indoctes, quand l'on dit à tout propos, le Tricque-trac de la Cour, le Tricque-trac des affaires du monde, pour monstrer la vicissitude & les changemens des affaires de la Cour, & des trauerses du monde.

Autre raison d'excellence se peut tirer. de ce que de cent mille personnes qui peuuent sçauoir ce Ieu, on n'en trouuera pas dix de telle conditiõ qui le sçache, & le pratique : ou presque tous les autres sont aussi communs entre les Pages, seruiteurs & lacquais, qu'entre les Princes, Seigneurs & Gentils-hommes ; Car les dez, les Eschecs, les Dames, le Picquet, la Paulme, le Mail, la Boulle, le Trois, le Lansquenet, le Reuersis, l'Homme, & le Berlan, ce sont tous Ieux communs & populaires, où il y peut auoir beaucoup de fraude, & peu d'esprit. Mais au grand Tricque-trac, il n'y a que les gens d'honneur qui le pratiquent, & encores les plus spirituels, actifs & vigilans, qui le peuuent comprendre. Et si les innombrables rencontres de ses nombres sont si diuerses & recreatiues en leurs proportions & changemens arithmetiques, que mesme vn bon esprit ne peut estre blasmé de ne l'entendre pas, au lieu qu'on tiendroit presque pour vn stupide, qui ne pour-

roit ſçauoir la pratique des autres communs & populaires que i'ay nommez en partie cy-deſſus : Ce n'eſt pas vne petite excellence de ce Ieu, puis par vne ſage conduite l'on y peut moderer les traicts de l'infortune, & l'opiniaſtreté du dez, qui ſemble quelquesfois triompher contre nous, & ſe mocquer de nos deſſeins par le malheureux point des nombres qu'il ameine, à qu'oy l'on ne ſçauroit remedier qu'en prenant patience.

Pour ne s'arreſter pas à faire vn Panegyric de cét agreable jeu, ie diray ſeulement que tout ſeul entre les jeux il eſt exempt de fraudes & de fourbes, à qui peut y prendre garde, & que ſon excellence eſt le plus ou moindre dans les eſprits qui ſe recréent.

Le choix du Tricque-Trac.
CHAP. IV.

LEs plus grands d'yuoire & d'ebene, ſont auſſi bien les plus beaux que les plus chers, & ne ſe trouue pas beauté d'y auoir des ouurages Iudaïques ou Moſaiques, qui ſont les pieces rapportées & ſubtilement collées, pour eſtre agreables, tant au compartiment de leurs figures, qu'en la varieté de leurs couleurs : Mais cela ſe decolant, vient à eſtre difforme, & nuiſt fort ſouuent au cube & ſiege du dé, ce que ſouuent ſe rencontre : C'eſt pourquoy les blancs & noirs ſeulement ſont les plus eſtimez, tant à ſcauſe de leur matiere reluiſante & ſolide, qu'à cauſe qu'ils ne ſont ſujets au débris des autres.

Et si l'on peut dire qne nulle oommodité n'est sans incommodité, car bien souuent la grande blancheur de l'yuoire aueugle, fait que l'on ne peut aisément trouuer le dé dessus vne autre blancheur, ce qui est incommode, encore que l'on ait plusieurs dez : Les vieillards ayment mieux les bãdes bleuës & noires, mais tout cecy n'est du jeu, ny de son essence, & chacun choisit son Tricque-trac (qu'on appelle aussi Eschiquier ou Damier) à sa fantaisie & selon sa bourse.

Combien on peut iouer ensemble.

CHAP. V.

POur éuiter la confusion & pratique de l'ordre du Ieu, l'on n'y sçauroit joüer que deux ensemble, c'est à dire, homme à homme.

Mais il est plein de delices quand on y iouë tour à tour, l'vn apres l'autre, & aussi que le vainqueur fait teste à tous ses amis, iusques à ce qu'il soit vaincu & renuersé par le malheur du dez, ou par sa faute : car bien souuent on y fait des fautes d'où vient la ruïne inéuitable, c'est pourquoy ce jeu veut vne grande prudence & tres-exacte conduite, soit en heur, ou malheur.

Les Loix de tous les jeux & de toutes les Academies, sont tres-religieusement requises en ce jeu, car il est blasmable à tous les assistans de parler, enseigner, conseiller, tousser ou pousser celuy qui jouë, soit à perte ou à gain : Car en ce jeu les moindres fautes nous renuoyēt à l'écolle,

Et là dessus on cognoist vn honneste homme, qui se peut contenir & abstenir de parler en voyant les fautes que les autres font, qui ne sont iamais de petite consequence.

Sur tout, il ne faut pas qu'vn aueugle, bigle, ou borgne, s'ingere de joüer auec vn clair voyant, s'il n'obtient patience à bien lire & voir son dez dans ses aduentures, qui sont souuent querellées sur la semblance de leurs nombres: Pour bien & honnestement joüer auec plaisir & repos, sans dispute; il faut incontinent laisser le dez iusques à ce que l'on ait joüé & placé ses Dames.

L'ouuerture du Ieu.

CHAP. VI.

POur ne rien obmettre, tant aux apprentifs qu'aux sçauans, aux ieunes & vieillards, ie ne veux pas oublier les moindres particularitez qui s'obseruent dedans la bien-seance.

Premierement, le respect donne le choix des Dames blanches ou noires, auec les cornes, aux anciens, ou ceux que l'on honore, & les Dames d'yuoire sont estimées pour plus honorables en l'imagination, car il n'est pas question de disputer icy du prix de l'ebene ou de l'yuoire, ou du blanc ou du noir.

Les auantages de la primauté, qui peuuent estre grands ou petits, permettent que l'on iette à qui aura le dé, le plus aagé le iette & le plus ieune apres, & le plus haut en poinct gaigne la pri-

mauté, l'on peut ietter vn ou deux dez tout ensemble, cela eſt à diſcretion s'il n'y a point d'auantages donnez de part & d'autre.

Combien il y faut de dez, & quels ſont les meilleurs.

CHAP. VII.

L'On jouë auec deux dez ſeulement, leſquels doiuent eſtre les plus quarrez qu'on peut choiſir, les plus gros ſont importuns, & ſemblent groloter dans le cornet, outre qu'ils ne ſont pas ſi variables en leur cheute que ſont les moyens & petits: Mais les vieillards treuuent plus leur commodité dans les gros, ou les points ſont plus gros & faciles à lire. Ceux qui hantent & frequentent les Academies, ſçauent de quelles tromperies ſont ſuſceptibles les dez qui ſont chargez de vif argent, ſur le gros ou ſur le menu, ce qui eſt de tres-dangereuſe conſequence en ce jeu, où le gros & le menu ſont touſiours neceſſaires; c'eſt pourquoy l'on y doit prendre garde, & telles tricheries & fourbes qui cauſent de grandes querelles, rendent vn homme indigne que l'on jouë honneſtement auecque luy. Entre toutes ſortes de compagnies, la fidelité eſt touſiours eſtimable, pour éuiter diſputes & joüer plaiſamment.

Il faut noter que l'on jouë auec des cornets & qu'il faut ſans vetiller joüer & ietter rondement ſont dez, autrement il peut eſtre rompu auant que d'eſtre aſſis: les dez iettez dehors, ou ſur les

bords,n'eſt pas loüable, mais il n'importe qu'il ſoit dedans les deux tables ou Damier, que l'on appelle caſes ſeparément, ou ſur les Dames, pourueu qu'il ſoit ſi bien aſſis deſſus ſon cube, qu'il puiſſe porter l'autre.

L'on pratique ordinairement, que librement on peut arreſter du fonds d'vn cornet, ou d'vne chiquenaude, le dez qui piroüette trop long téps, car cela eſt ennuyeux,& la cheute en eſt du tout incertaine: en quoy il n'y a point aucune ſcience ny eſpoir de profit pour celuy qui le fait.

Quant à ce qui eſt des Dames, il y en faut chacun quinze, ny plus ny moins pour y iouër, ſelon les reigles; & la couronnée ny ſert aucunement, & n'y vaut pas plus qu'vne autre.

Les valleurs & les nombres des dez iettez, ont leurs noms propres en ce jeu, où toutes choſes ont leur grace auſſi bien que leur place.

Deux as ſont appellez ambus as, deux deux, double deux, deux trois, termes, deux quatre, quaternes, ou quadernes, deux cinq, quines, deux ſix, ſennes.

Et tous ces nombres ont de petits quolibets, qu'il faut ſçauoir pour n'eſtre pas nouice, ny pris pour dupe: l'on dit ambes as, ambas, bezets, & la trippe de Latin fait le Prouerbe, *ambes as in primis eſt ſignum perditionis*, double deux, l'on dit double deuiſe, c'eſt mort de pere & de mere.

Ternes, l'on dit lanternes, quarnes, l'on dit, carmes, quines, l'on dit, qui ne me le font les garçons, & à ſennes, ſonnez la trompette, le diable eſt mort.

Bien

Bien que toutes ces façons de parler ne ſoient pas de l'eſſence du Ieu, ſi eſt-il neceſſaire de le ſçauoir, pour ne trouuer rien eſtrange aux actions de ceux auec leſquels nous auons à ioüer & combattre.

La cadence des nombres veut qu'on nomme touſiours le plus gros, le premier, ſix & cinq, cinq & quatre, quatre & trois, trois & deux, deux & as & non autrement; car cela eſt de mauuaiſe grace, mais ce peché n'eſt pas mortel, de dire autrement par inaduertance.

De quel coſté l'on doit commencer à Jouer.
CHAP. VIII.

PAR bien-ſeance & commodité, l'on doit touſiours aller ſelon le iour, & non pas contre, en tel ſorte, qu'il n'y a point de reigle certaine, de quel coſté l'on arrange ſes Dames, ou ſon bois.

Il eſt auſſi indifferent comme elles ſoient miſes enſemble, en vn, deux, trois, ou quatre monceaux, pourueu qu'elles ſoient bien encoignées: vne, deux, trois, ou quatre dans ſa main, & ſans en pouuoir eſtre repris, pourueu que l'on ne broüille & triche point; le meilleur eſt de n'en auoir point, & laiſſer tout ſur la pile pour éuiter querelle.

Le nom des fléches, bandes, ou lames.
CHAP. IX.

L'ON peut les appeller depuis vn iuſques à vne qui eſt dedans le coing, & pour les nombrer il ne faut iamais compter celle d'où la Dame part, mais bien ſa prochaine & voiſine, & ainſi aller en

auant, ſuiuant les nombres.

Et ſelon les changemens, chaque lame eſt vn ; ou deux, ou trois, &c. ce qui eſt infiny.

L'ordre & ſuite du Ieu.

CHAP. X.

IL faut ſi i'ay ietté ambes as, que i'abatte deux Dames, & que ie les accouple ſur l'as, qui eſt la premiere bande, ou vne Dame ſeule, & là ietter & placer la ſeconde, car d'vne ſeule Dame on peut coupler ſes nombres : ce qui eſt à diſcretion aux commencemens, où il n'y a pas grand danger de tenir ſes Dames découuertes.

Si i'ameine double deux, ie peux mettre deux Dames ſur le deux, ou vne ſur le quatre.

Si le dez a deux & as, il faut les placer en leur ordre.

Si quatre & trois, cinq & quatre, ſix & cinq, l'on peut de ſuitte en ſuitte les placer, ou couuertes ou découuertes, dis-iointes ou iointes, le tout ſelon l'humeur du ioüeur, qui ſe paſſe en auançant, ou qui dés le commencement veut abbattre du bois ; ce qui eſt le meilleur pour faire des bandes & caſes couuertes, & hors de danger.

Des Ians.

CHAP. X.

EN ce Ieu du grand Tricque-trac, il y a pluſieurs Ians, qui ſont premier Ian de rencon-

tre, deux Ian de trois coups, trois Ian de deux tables, quatre petit Ian, ou Ianet ou vetile ; cinq grand Ian, six & vne infinité de Ian qui ne peut, selon les occurrences & varietez du nombre du dez, sept le Ian de recompense y est fort fauorable: or cette bande de Ians a besoin de lumiere, pour n'aller pas confusément en besongne.

1. *Ian de rencontre.*

Ian de rencontre est le premier de tous les Ians c'est quand le premier coup de tout le jeu est suiuy d'vn semblable par le second, comme si tu ameines sonnes, & que ton cõpagnon les ameines aussi, c'est là Ian de rencontre : & si on le ioüe ; il vaut par simple quatre poincts & par doubles six: le simple c'est deux nõbres diuers & le doublet c'est deux égaux, ce qui est tres-intelligible : & c'est maxime tres-generale, que tousiours le doublet apporte plus de gain ou de perte que le simple dans les rencontres de son nombre.

Auiourd'huy plusieurs ne ioüent pas le Ian de rencontre, d'autant (disent-ils) qu'il n'y auroit point d'auantage en la primauté ; & ceux qui le joüent disent de leur part que la nature du Trique-trac est telle, qu'elle tient le bon-heur & malheur de l'vn & de l'autre des ioüeurs en vne perpetuelle balance & égalité, & qu'ainsi tout en reciproque l'vn à l'autre, & chacun à son tour : Ie laisse en la disposition des ioüeurs de les mettre en ieu, ou non, cela dépend plustost de la volonté mutuelle, que de la regle certaine ou

diuerſe en pluſieurs contrées ou païs, chacun ioüé à ſa guiſe: Ce premier Ian eſt le moindre de tous les autres & ne peut pas faire beaucoup de bien ou de mal car c'eſt tout le premier rencontre qui eſt bien eſloigné du dernier, d'où dépent la fortune.

2. Ian de trois coups.

Ce ſecond Ian eſt auſſi la ſeconde rencontre qui arriue à profit à celuy qui l'ameine, & ce Ian eſt quand l'on abat & couche iuſqu'à ſix Dames toutes plates & deſcouuertes en trois coups de ſuitte, qui ſont tous les premiers du tout.

Il faut noter qu'il ne ſe peut iamais faire par doublet, & que pour le profit d'iceluy Ian de trois coups; on marque & poſe ſon getton ſur la quatrieſme bande ou fléche de ſon coſté, à commencer du coſté des Dames.

De plus, l'on doit ſçauoir qu'on n'eſt pas tenu de l'entretenir ſi l'on ne veut, & qui ne le marque doit eſtre enuoyé à l'eſcole de quatre,qui eſt ce qui deuoit eſtre & marqué par celuy qui l'a amené & joüé.

Pour bien joüer & auancer bien toſt, il ne faut iamais rompre ce Ian de trois coups, ains continuer à abbatre du bois, & couurir les Dames abbatuë, leſquelles eſtant ouuertes & miſes en bande, ou en caſe, & deux, peuuent faire le plein, de petit Ian.

3. Ian de deux tables, ou de deux coings

Ce Ian arriua fort rarement au prix de tous les autres, & il fait bon y prendre bien garde, afin de n'eſtre pas enuoyez à l'eſcolle: Il arriue quand tu ameines vn nombre duquel par diuiſion tu peux

ietter vne de tes Dames dans ton coing, l'autre en celle de ta partie : ce qui arriue par doublet, quand tes deux Dames découuertes sont sur deux diuerses bandes : posez les cas que i'ameines deux cinq, qui sont quintes ; i'en iette vne dans vn coing, & l'autre dans le mien mais ils n'y peuuent demeurer, & ce Ian ne doit iamais estre forcé ny recherché, d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'auantage, & il vaut mieux abbatre du bois pour sa prouision : Ce Ian par simple vaut quatre, & par doublet six, & qui ne le marque est enuoyé à l'écolle de ce qu'il deuoit auoir pris

4 *Petit Ian, Ianet, petit plein, ou vetille.*

Ce quatre Ian à plusieurs noms, qui sont petit Ian, & par ainsi Ianet, petit plein, à la difference du grand, & vetille, cause que les bons joüeurs ne s'y amusent gueres, car c'est vrayement vetilier tandis que ton homme s'auance.

Pourtant si en amenant petit ieu, & au dessous de six, ie te conseille de le faire & pratiquer en passant, Et tu l'auras fait si tu abbat douze Dames, depuis l'as iusques au cinq, toutes couuertes deux à deux : Et pendant que tu l'auras il faut tousiours marquer qnatre ou six, quatre par simple, & six par le doublet.

En ce petit Ian il peut arriuer vn grand rencontre, aussi bien comme au grand Ian, ou plein, qui est que de trois Dames tu en pourras couurir vne comme ayant amené deux & as, & de ces deux poincts tu peux par trois moyens couurir ta Dame découuerte : ce qui se peut faire par tous les nombres, & en tous les endroicts des Dames, tant

du grand que du petit Ian : Il faut que pour chaque endroict qui couure ta Dame découuerte, tu marque quatre poincts sur les poinctes ou bandes, & si tu ameines vn doublet duquel tu puisse de deux Dames couurir ta découuerte, il faut marquer pour chacune six poincts, qui te vaudront douze poincts, qui sont vn Ieu simple, ou bredoüille, c'est à dire double, de laquelle bredoüille & marque tu seras pleinement instruit au chapitre quatorziéme.

Sur tout aduises à bien marquer ce que te vaut ton plein, qui est à chaque fois que tu iouës, quatre par simple, & six par doublets que si tu manques à les marquer, on les prendra pour toy en t'enuoyant à l'escolle à ton grand preiudice.

Ie te conseille de ne t'opiniastrer pas sur ce petit Ian: & si tu es sage, si tost que tu auras gaigné vne partie simple, ou double, qui est la bredouille, leue toy & recommence à iouer vn autre ieu.

Car c'est vne maxime infaillible, que celuy qui gaigne vn Ieu de son dez, peut leuer & s'en aller, s'il n'a remarqué sur l'autre en ce qui luy restoit, & laissé son getton; mais tant qu'on tient son getton, l'on peut disposer de ioüer ou de ne Ioüer pas à sa liberté: Sois donc bien prudent & auisé à leuer, & t'en aller de bonne heure en cét endroict, où tu fais vn grand coup de leuer, & t'en aller, apres auoir gaigné vne ou deux parties; & d'auoir encore la primauté du dez contre ton homme, qui s'est bien auancé dans la seconde table, & peut estre prest de son plein ou grãd Ian, ou à son coing, & toy tu ne l'a pas; mais si

tu auois ſon coing auſſi bien que luy tu ne dois pas t'en aller, car c'eſt vn grand auantage que d'auoir ſon coing, & de deffaire ſon petit an: car ainſi faiſant à chaſque coup de dez tu feras vne caſe ou bande: qui entrant à ſon grand plein, où tu dois tendre le plus promptement que tu pourras.

5. *Grand Ian.*

Celuy qui ne s'eſt pas amuſé à ſon petit Ian qui eſt vne pure vetille, ſi on ne s'y amuſe trop, il doit en abbatant ſon bois eſſayer d'auoir touſiours deux Dames couuertes dans ſon coing, de cinq & de ſix que quelques-vns appellent le coing bourgeois : car ayant ces deux coings garnis, c'eſt vne fort bonne prouiſion pour entrer par doublet, ou par ſimples, & autres couplemens, dans les coings du repos.

Ces coings ſont vrays coings de repos & d'aſſeurance, & pour leſques auoir il y a bien de la peine, à cauſe des loix qui y apportent de la difficulté : ces loix en ce grand Tricque-trac (car elles ſont cõtraires au petit, des Allemands Anglois & Flamans) c'eſt qu'on ne peut entrer dans ces coings auec vne Dame ſeule, il faut y entrer auec les deux enſemble , & faut auſſi en ſortir par compagnie : doncques pour ton repos eſſayes à remplir ton coing de cette ſorte, & le pluſtoſt vaut le mieux.

Si en faiſant ton plein ou grand Ian tu as ton coing, & que ton homme ne l'ait pas & que tu

meines des nombres qui iettent deux de tes Dames dans son coing que tu prends par puissance, & non par effect car tu ne l'en sçaurois saisir en façon quelconque: Il faut que tu marques 6 si c'est par vn doublet, & quatre par vn simple : tu dois desia sçauoir ce que c'est que doublet & simple.

Or pource que chacun faisant son plein il est impossible que l'on n'ait des Dames découuertes. Il faut sçauoir ce qu'elles vallent à celuy qui par le nombre de son dez tombe dessus vne Dames découuerte, ou plusieurs.

Toutes fois & quantes que ton dé te porte sur vne Dame découuerte comme tu as amené six & quatre, & tu as des Dames qui vont sur celles de ton compagnon : pour chacune de tes Dames il faut que tu marques deux poincts pour chaque Dame frappée d'vn nombre simple, & quatre pour vn nombre double: & si le doublet est geminé, que tu trouues de l'vn & l'autre ton compagnon découuert, il faut marquer huict qui sont quatre pour vn chacun doublet.

Bref tout autant de Dames que tu as qui frappent celles de ton homme descouuerte, autant de fois dois-tu marquer deux 4. ou 6. deux quand c'est en la mesme case 4 si c'est par doublet. Si c'est en l'autre case 4. pour vn simple, & six pour vn doublet vn petit d'exercice t'apportera cent fois plus de lumiere: que ce discours qui ne te donnera pas si aisément la pratique comme la theorie, qui est necessaire desirant sçauoir ce noble jeu qui n'est pas propre aux esprits endormis.

Tout ainsi qu'au petit Ian, c'est vne regle de

profit asseuré que tant que tu marques ton Ian ou grand plein il faut marquer quatre par simple, & six par doublet : & si tu manques à marquer tes poincts, ton compagnon le marquera pour toy, en quoy tu feras vne double perte.

Tandis que tu as ton grand Ian, il faut que tu essayes à voir en ta premiere case ou table, les trois Dames qui te restent & toutes découuertes, afin que le dé de ton homme y apporte ses nombres; ce qu'il fera à ton profit s'il passe 7.8.ou 9 pour ce faire essayes à luy mettre sous le 6. & 1. qui est la place de ton premier 5. en ta premiere table.

Or pource que quelque ieu que l'on ait, & quelque belle apparence de gain que l'on puisse auoir, il ne faut qu'vn coup de dé de reuers pour renuerser & destruire toutes nos esperances. Il faut estre extrémement prudent & auisé à n'abuser pas de sa bonne fortune, & de n'esperer pas aueuglement sur des choses incertaines, ausquelles il faut preuenir plustost que de s'y asseurer : car la crainte est la mere de gain en cét endroit, qui est vn coup de maistre.

C'est donc qu'apres que tu verras que ton grãd Ian ne durera plus gueres, il faut que tu t'en aille, romps ton ieu & recommence, ayant la primauté ; si tant est que tu ayes acheué ton ieu de ton dé : ce que tu ne pourrois aucunement faire, si c'estoit du dé, & de la perte de ton homme.

Sois donc prudent en cét endroict, & n'ayes point trop d'ardeur & ne sois trop confiant à ton beau ieu, ny en ta bonne fortune, qui se casse plus

aiſément qu'vn verre,&te tournera le dos ſur le premier as de bonne rencontre à ton cõpagnon, car en ce poinct l'on y void des effects du dé qui ſont du tout inimaginables, & que l'on ne pourroit craindre ny ſouhaitter de part ny d'autre.

La ſeule experience en la viuacité de ce ieu te monſtrera de quelle importance eſt vn prudent leuement : vne honneſte retraitte vaut mieux qu'vn perilleux combat, quand les parties ſont inégales. Auiſes à ſuiure ce conſeil, ou les plus grands maiſtres s'y abuſent, & ſont trompez deſſus leurs vaines eſperances : En matiere de ieu, plus qu'en toute autre choſe, il ſe faut fier à ce qu'on tient,& non aux apparences.

6. *Ian qui ne peut.*

Comme c'eſt vn coing de tomber par le nombre de noſtre dé ſur vne Dame découuerte, de laquelle nous tirons profit, de meſme eſt vne pure perte pour nous, quand noſtre dé nous ameine vn nombre qui nous iette ſur vne Dame découuerte, mais par des paſſages bouchez; Comme ſi i'amene cinq & deux, & que la Dame de ton cinq & le paſſage de ton deux ſoient couuerts & fermez, ton deux qui reſte découuert eſt à ſeureté pour moy,& tu comptes pour toy ce que i'euſſe pris pour moy s'il n'y euſt point eu d'oſtacles, & que i'euſſe eu paſſage. Cela eſt d'vne tres-facile intelligence par la demonſtration & pratiqué: I'excuſeray le Lecteur qui ne pourra du premier coup entendre ces preceptes qu'Archimede & Euclide trouueroient difficiles en la ſimple proportion, ſans demonſtration & exercice qui y eſt

requis & neceſſaire pour apprendre à bien caſer & placer ſes Dames, & à nombrer exactement ſon gain ou ſes pertes, pour reprendre ceux qui nous enuoyent à l'eſcolle. Voila donc en vn mot ce que c'eſt que Ian qui ne peut, c'eſt vn nombre obſtacle par ſa diuiſion, & qui ne trouue pas paſſage ouuert pour battre directement la Dame qu'il trouue découuerte : Ce qui arriue fort ſouuent en ce Ieu de rencontres reciproques.

7. *Ian de recompenſe.*

Pour monſtrer le iuſte contre-poids des hazards qui ſe trouuent pour les nombres iettez, le Ian de recompenſe en eſt vn argument intelligible : Par exemple, tu as amené en dé 6. & deux qui te ſont propres & ouuerts, & ton meſme nombre te porte ſur des Dames que i'ay qui ſont découuertes ce que tu ne peux fraper à cauſe des chemins & paſſages bouchez , c'eſt là vn Ian de recompenſe pour moy, ou pour toy s'il arriue: ce qui ſe fait fort ſouuent quand on a pluſieurs caſes ou bandes ioignantes.

Margot la fendue.

CHAP. XII.

BEaucoup ont entendu parler de ce mot, qui n'en ſçauent ny la ſignification, l'application, ny l'vſage : mais comme en toutes choſes on peut apprendre, il ne faut pas que les filles & honneſtes Damoiſelles prennent ces paroles & termes pour obſcures & ſales : ils ſont tres-an-

ciens & peuuent innocemment eſtre prononcez, meſmes par vne fille deuant ſon pere, ſi tant eſt qu'on la iouë : ce qui ne ſe fait plus gueres, bien qu'en ce beau ieu l'on n'y puiſſe auoir trop de rencontres.

Pour donc ſçauoir ce que c'eſt de Margot la fenduë, il faut que tu ſçaches que c'eſt quand ton dé tombe par ſon nombre entre deux Dames découuertes,&non ſur aucunes d'icelles: pour moy ie trouue qu'il ne faut pas abreger ny oſter cette rencontre : car comme l'on gaigne ou pert en contant les Dames découuertes, ou au contraire n'y pouuant venir au moyen des obſtacles & chemins remplis, ie trouue qu'il eſt tres-conuenable de propoſer auſſi dans le hazard de rencontre de tomber en vne fleche ou bande vuide, entre deux Dames nuës & découuertes : ce qui eſt tres-rare entre tous les rencontres :. Mais au ieu & en ſes loix , il n'y a que ce que l'on conuient entre ceux-là qui joüent, & ne croy pas qu'il faille rien oſter en vn ieu, qui ne conſiſte qa'en promptitude & viuacité d'eſprit, comme ceſtuy-cy qui n'a point de ſemblable. Qui la iouë pert 2. par ſimple. & quatre par doublet, s'il tombe ſur vne fleche entre deux Dames découuertes.

Priſes des marques & valleurs.

CHAP. XIII.

IAy deſia touché de ce ſuiet ailleurs, maiſpour le bien & plus exactement ſçauoir, il faut

en faire vn calcul, qui ſauf le contredit & le debat doit paſſer par toute la France en ligne de compte, & faut, ainſi tout regler, tant en gain & pertes qu'eſcolles.

Le Ian de rencontre s'il ſe iouë, le ſimple vaut deux poinɛts. 2.p.

Le doublet en vaut quatre 4.p.

Le Ian de trois coups vaut 4.p.

Le Ian de 2. tables, ſimple vaut 4.p.

Le doublet vaux ſix. 6.p.

Le petit Ian pour ſimple vaur 4.p.

Par doublet 6.p.

Par deux moyens vaut 8.p.

Par trois moyens vaut 12.p.

Par deux doublets vaut 12.p.

Toute Dame deſcouuerte par vn ſimple moyen vaut 2.p.

Par vn double en vaut 4.p.

Par vn double doublet en meſme caſe, il vaut 8.p.

En la caſe du retour, chaque Dame ſimple découuerte vaut 4.p.

Par doublet elle en vaut 6. 6.p.

Et par double doublet douze 12.p.

Le grand Ian vaut à tous coups & nombres ſimples. 4. p.

A tous doublets ſix. 6.p.

S'il ſe fait des trois moyens & Dames ſimples, il vaut pour chacun moyen quatre, qui pour les trois font douze.

S'il ſe fait par vn double doublet, il vaut pour chacun doublet ſix, & partant il vaut douze 12.p.

Les Ian qui ne peut vallent autant à celuy qui les gaigne qu'ils eussent vallu à celuy qui les a iettez s'ils luy eussent esté heureux, c'est à dire les simples Dames découuertes deux, les doublets six, en mesme case & hors la case, & dans celle du retour six pour les doublets, & quatre pour les simples.

Bredouille.

CHAP. XIV.

IL est vray que plusieurs disent, que des hommes estans en bredoüille, ne sçauent pas ce qu'ils veulent dire : Or afin qu'ils l'apprennent c'est en vn mot quand vn homme ne sçait où il en est, soit en discours ou en affaires qui sont mauuaises & mal-menées.

Mais pour en venir à ce mot, qui est vn terme special de nostre jeu, c'est estre en bredoüille quand sans interruption nous gaignons vne partie, soit deuant ou apres nostre compagnon. Pour la marquer & distinguer d'auec les simples il faut mettre deux marques ou gettons ensemble, & tandis qu'ils y sont, c'est vne regle qu'on y est: & celuy qui l'interrompt par quelque gain ou marque nouuelle, il la doit leuer luy-mesme, ou dire à son compagnon que ie desbredoüille, autrement celuy qui acheue son ieu auec la bredoüille, & double marque, il peut marquer deux parties qu'on appelle vne partie bredoüille, qui en vaut deux simples. Ceux qui ioüent à la ri-

gueur, obſeruent toutes les fins de non receuoir contre ceux qui ont obmis & manqué à marquer leur bredoüille : car ayant ietté le dé ſans le marquer, on n'y peut plus eſtre admis ny receu, ſi ce n'eſt de grace ſpeciale : Les ieux ou parties ſimples, ou bredoüilles ſe marquent ſur le bord du Tricquetrac, chacun de ſon coſté, & ce auec vne fiche, bouton, ou cheuille; en deux trous qui ſont au nombre de douze, vis à vis des fleches ou bandes du Tricque-trac, Qui veut ioüer auec plaiſir faut eſtre fidelle en tout, ne marquer point à faux, car on vous enuoyeroit à l'eſcolle, l'on n'enuoye point à l'eſcolle des parties entieres & l'on n'eſt plus reçeu à dire deux ou trois coups de dé iettez que l'on s'eſt meſpris, & qu'on a mal marqué.

En ce ieu c'eſt vne maxime tres-inuiolable, & qui deuoit eſtre auſſi des premieres, que Dame touchée Dame ioüée, ſi l'on ne dit ce mot, *i'addouble*, hormis deſſous le bois : car ſi l'on ne peut tenir dedans ſes mains, à forte aiſon y peut-on toucher innocemment, & ſans en eſtre repris, & encourir ny perte ny contrainte de ioüer: C'eſt mon aduis, que ie ſouſmets à tout autre meilleur en ſes raiſons, ou en ſes reigles, vſages, & pratiques.

Grande Bredouille.

CHAP. XV.

C'Est quand on a ſtipulé entre les ioüeurs, que celuy qui par bon-heur aura fait vne enfilade, & gaigné douze ieux tout d'vne ſuitte, & ſans aucune interruption de ſon compagnon, il importe le double de ce que l'on a parlé & mis au ieu : ce qui eſt tres-facile à entendre : On la marque ſur le bord auec vne cheuille & vn getton percé ou autrement, pour éuiter diſpute.

Conſeil pour le retour.

CHAP. XVI.

QVand il faut rompre ton plein ou grand Ian, il faut que tu commences touſiours par les plus eſloignées, afin de ne donner que le moins que tu pourras paſſage à ton compagnon: & ſi tu laiſſes quelque Dame nuë & découuerte, il en viendra quelquesfois du profit pour le Ian qui ne peut qui en pourra venir.

Mais ne t'obſtines iamais à forcer ton jeu, en y demeurant trop long temps, & quand ton compagnon t'aura donné paſſage, vſes-en ſelon l'occaſion, car le gain que tu peux faire en cét endroict eſt fort peu conſiderable.

Paſſant donc à ton dernier plein du retour, iettes tes Dames dans la derniere caſe, & pour bien faire

faire ce derniere Ian,il faut coucher toutes tes Dames plattes & découuertes, & ne le faut couurir que lentement & sans force, car tu ne dois plus rien craindre d'estre pris, attendu que ton homme & toy vous entre-tournez le dos & ne pensez plus qu'à finir la partie & a releuer toutes vos Dames apres ce dernier Ian ou plein.

Les profits & gain de ce Ian & dernier plein sont tous pareils & semblables aux autres : c'est à dire que par simple il vaut quatre, par le simple double, ou par deux moyens il vaut huict, par trois moyens il vaut douze, & par le doublet il vaut six, par le dernier doublet double, & qui peut faire ton Ian par deux diuers endroicts, il vaut douze poincts.

Il y a vne question en cet endroict, qui est grandement problematique, & soustenable de part & d'autre, & sur laquelle il vaut mieux cõuenir à l'amiable que d'en donner des reigles certaines.

C'est que si ie fais mon dernier plein par six & quatre : & que se remplisse de mon quatre, & encores de mon six qui est dedans mon coing, qui ne sçauroit sortir qu'en compagnie : sçauoir est, si ie dois marquer huict ou douze, si c'est quelque doublet, ie dis contre toy pour marquer doublement, que ie fais mon plein de mon quatre qui entre, & encores de mon six qui est dedans mon coing, & qui n'a que faire de sortir, puisque mon plein est fait sans luy, & qu'il suffit de la seule puissance & non de l'effect.

Pourquoy monstrer, ie dis qu'en d'autres rencontres on marque seulement pour la puissance,

& non pour l'effect : Comme quand ie prends ton coing ayant le mien, ie marque six ou quatre, encores que ie ne le puisse & doiue prendre : ainsi faut-il plustost voir & considerer la puissance du nombre, que non pas celles de l'effet, n'estant pas question de déplacer sans necessité, puis que mon plein est fait: tu me diras, que pour toute raison ie ne puis demarer cette Dame du coing sans compagnie, & que ne pouuant d'elle mesme effectiuement remplir, elle ne doit pas gaigner ny profiter doublement.

Pour moy ie croy plustost l'affirmatiue, qui est pour la puissance, que pour l'effect qui n'est pas requis, puis que mon grain vient d'ailleurs, mon plein estant desia fait pour mon quatre, ou telle autre Dame, car le coing ne pouuant sortir seul, agist plus par pouuoir que par effect, comme il arriue au fait de Ian de deux tables, où il gaigne quand le dé iette vn as dans ton coing, que pour cela ie ne sçaurois prendre.

Dans le retour il arriue fort souuent que chacun s'entre-bouchant & fermant le passage, l'on ne sçauroit ioüer ses Dames : en tel rencontre il faut marquer deux poincts pour chasque Dame que l'on ne peut ioüer, & là les doublets n'y perdent pas plus que les simples : quelquefois l'on est si fort pressé que l'on emplit & entasse toutes ses Dames dans le dernier coing de son grand Ian ;& en ce cas l'extreme mal-heur de celuy qui charge ainsi le baudet par cét amas qui luy est preiudiciable à recompense de quatre ou de six, si c'est par vn doublet.

Toutesfois quelques vns ne veulent pas qu'on marque rien pour cét effect, mais ie tiens que pour le contrepoids de la fortune entre les ioüeurs, & à cause de la grande rareté de ce rencontre, Qu'il faut marquer quatre par simples, ou six par doublet.

Les cas & rencontres rares.

CHAP. XVII.

IL y a cinq ou six rencontres rares: La premiere, c'est Ian de rencontre: qui n'ayme qu'vn coup: La deuxiesme, c'est Ian de trois coups, qui n'arriue qu'vn coup: La quatriesme, c'est le Ian de deux coings, qui n'arriuent qu'vn coup: La cinquiesme, c'est la pile de mal-heur, faute de pouuoir passer: La sixiesme, c'est ce qui arriue dés le commencement, & qui arriue tres rarement, comme toy & moy n'auons que chacun deux Dames abbattuës, lesquelles sont en nostre coing de repos & de vies à ietter vn as, ce m'est vn Ian qui ne peut, ce m'est vne perte; & il faut que tu marques quatre pour vn, ou six pour vn doublet: ce qui est commun entre les ioüeurs: comme toute autre reigle.

Quand il arriue qu'au retour tu as ton plein, & tu as encores deux Dames dans ton coing que tu ne peux separer, il ne faut pas barguigner: car il faut leuer & rompre ton dernier Ian, que tu pourras refaire quand tes deux Dames seront hors de leur coing, & separées.

Priuileges.

CHAP. XVIII.

IE n'en ſçache que trois qui ſont conſiderable, c'eſt que paracheuant le jeu de ton dé tu peux leuer, qui eſt là ſe void la prudence & conduite du bon ioueur.

Le ſecond, c'eſt que quiconque leue & a gagné le dernier, ſe conſerue touſiours la primauté du dé, i'en pourrois conter vn troiſieſme, qui eſt qu'en tout le cours du ieu il eſt permis de prendre ſon coing de ſes Dames qui y vont, ou de celles qui vont à celuy de ſon homme, mais pour le mieux il faut prendre le ſien auec les ſiennes.

I'ay veu ioüer de bons maiſtres il y a vingt-ans, qui pratiquoient vne choſe qui ne ſe fait plus a preſent : c'eſt que i'ameine quines, ternes, quaternes: ſenne ou quelqu'autre nombre que ce ſoit, double ou ſimple, auec leſquels ie puiſſe prendre ton coing & le mien tout enſemble, ie marquerois quatre par le ſimple, ou ſix par doublet. Mais auiourd'huy l'on pratique qu'il faut auoir premierement ſon homme, toutesfois de bannir cette ancienne façon c'eſt encores dépoüiller le ieu d'vne rencontre qui peut eſtre commune, & auancer d'autant le gain ou la perte.

Aduantages que l'on peut donner.

CHAP. XIX.

Il y a des aduantages que l'on peut donner à ceux qui ne ſont pas aſſez grands maiſtres & ruſez pour ioüer contre toutes perſonnes.

Ces aduantages ſont le dé , qui eſt le moindre.

Quines, ou Sennes.

Le coing du repos.

Sennes, & le coing.

Les coings de quines & Sennes, qu'on appelle bourgeois & marchand, qui ſont de bonnes places de prouiſion.

Le plus aſſeuré de tous ces aduantages, c'eſt de donner 1. 2. 3. 4. 5. ou 6. parties tant du plus que du moins.

Or tout cela ne ſe peut bien reigler qu'a diſcretion des ioüeurs, qui doiuent ſçauoir & connoiſtre leurs forces & conduittes.

Caſes plus difficiles, qu'on appelle maledites, del diabolo.

CHAP. XX.

CE ſont les ſept & dix que l'experience monſtre eſtre plus difficiles que les autres : mais aux bons ioüeurs qui ont de la conduite, rien n'eſt plus difficile que de merueilles : Pour les bien faire, c'eſt qu'il faut obſeruer & pratiquer bien ſoigneuſement, d'agencer & caſer les Dames par conjonction & aſſemblage les vnes auec

les autres, parce qu'il est mieux de les placer ainsi, *quia iugunt* : la pratique monstre cela plus aisément que le discours, ny les preceptes.

Prouerbes de ce ieu.

CHAP. XXI.

OVtre les quollibets dont nous auons parlé cy dessus, il y a de petits mots dont il faut auoir cognoissance, qui sont: Vn bon charpentier feroit bien tout d'vne piece quand on n'abat pas du bois, & qu'on fait de deux pierres ce qu'on pouuoit faire d'vne on dit, s'il éclatte il rompra, quand ameine six & quatre, & ainsi chacun en forge à propos, & selon la grace des rencontres: mais cela n'est ny necessaire de sçauoir, ny vtile au jeu.

Conduite general pour bien ioüer.

CHAP. XXII.

IE conseille de ne point iamais forcer son ieu.

D'abbattre dés le commencement du bois à suffisance.

De n'affecter ny negliger son petit Ian.

Si on l'a faict de se contenter à vne partie simple ou bredoüille : de rompre & s'en aller.

Si on continuë son ieu sans auoir fait le plein, de ne le precipiter pas trop, & ne brider pas, comme on dit, ton cheual par la queuë.

D'essayer à prendre vistement le cours de son repos.

D'assembler conjoinctement ses bandes ou

ſes caſes, de n'en tenir iamais de trop pres décou-uertes, qu'on appelle demy-bandes ou caſes.

De ſe tenir le plus ſerré ; clos & couuert, qu'il eſt poſſible.

D'auiſer au jeu de ſon homme pluſtoſt qu'au ſien : de voir ce qu'il y a à prendre & a gaigner, s'il eſt deſcouuert à voſtre profit ou au ſien.

De l'enuoyer à l'eſcolle s'il ne vous marque pas vos pertes ou ſon gain.

Sur tout, il faut marquer tres-ſoigneuſement ſon plein ou grand Ian auant que de ioüer, autre-ment on le marque pour vous, c'eſt vne eſcolle

Quand on vient au retour, il faut paſſer le plus promptement que l'on peut. Le iugement ſe doit aſſeoir ſur la nature de ſon homme car s'il eſt ti-mide par trop, il faut eſtre vn peu hazardeux, s'il en taſſe faut aduancer, & ainſi s'oppoſer ſelon l'e-xigence des cas à ſes defauts, & ioüer prompte-ment, & fidelement hazarder quelque choſe plu-ſtoſt que de trop charger le baudet, qu'on appelle, c'eſt à dire, mettre trop de Dames en vn endroit, car il faut faire des caſes, & bander les Dames pour bien-toſt faire ſon Ian.

Sur tout il ne ſe faut iamais trop hazarder, quand noſtre compagnon eſt prés de la fin du ieu, qu'il a huict ou dix poincts : car s'il gaigne la partie ou le ieu, il peut leuer & rompre toutes vos eſperan-ces,

Leuer bien à propos eſt vn grand coup de bon maiſtre, & ne font iamais eſperer ſur l'euenement des dez qui font affoller les plus ſages.

Celuy qui ſe meconte auec vn bon compteur,

c'est à son propre dommage, car il sera renuoyé à l'escolle : c'est pourquoy il faut y auiser, & n'estre pas estourdy en ces marques, ou si-tost qu'on à marqué ou ioüé à faux, on est reprehensible.

Le dernier leuement & fin du ieu.

CHAP. XXIII.

ANciennement on ioüoit tout ce qui se pouuoit ioüer de Dames: mais auiourd'huy que l'on voit que ce dernier jeu n'a plus gueres de force, on l'expedie le plustost que l'on peut, par vn moyen qui est plus court que l'autre.

C'est que l'on prend toutes les Dames non sur leur nombre, mais sur le voisin ou elles defaillent, & ainsi on leue le dé en le prenant sur le quatre: sur le trois le trois, sur le deux & le deux sur l'as, & l'as sur le tas.

Et quand on ne peut leuer il faut joüer à la rigueur, & selon l'ordre, quand le dernier coup est vn doublet, on marque 6. & quand c'est vn simple, on marque tant seulement 4. à l'ordinaire.

Apres que tout est leué, si la partie des jeux n'est pas finie, on recommence par les premiers commencemens.

La façon moderne est meilleure & plus expeditiue de leuer par les defaillants, que de ioüer toutes les Dames.

Le Ieu du petit Tricque-trac.

CHAP. XXIV.

AYant parlé du grand ieu, il faut dire ce que c'eſt du petit que les eſtrangers trouuét ſuffiſant de ſatis faire à leur recreation, & pourtant n'a pas de comparaiſon en beauté auec le noſtre,

Ses reigles ſont toutes differentes : il faut toujours ſe tenir couuert, & ne iamais rien hazarder.

L'on peut mettre vne ſeule Dame dans ſon coing, ou celuy de ſon homme.

L'on ioue en vn 2. 3. 4. 5. ou 6. parties, ou coups, ce que l'on veut chaque fois que l'on trouue ſon homme découuert, c'eſt vn coup apres lequel on ſe leue s'en va, ſi on n'accorde enſemble la continuation, ce qui n'a ny ſelle, ny ſaulce, ny actiuité ny adreſſe.

On n'y a point de Ian qui ne peut.

Et toutes les ſimples marques & profits du grand Trique-trac ſon autant de parties au petit ce qui eſt fort importun, ne merite pas ce dernier chapitre: car qui ſçait bien iouer le grand, méprise le petit, & ne s'aduiſe iamais de le ioüer, ſi ce n'eſt par complaiſance, auec ceux qui ne ſçauent pas toutes les intrigues & rencontres du grand, qui eſt remply de gentilleſſes, &c.

Conclusion du Ieu.

CHAP. XXV.

TOus jeux sont beaux, licites & permis, pourueu qu'ils ne perdent point leur nom & qualité du jeu : car si on s'échauffe trop, ce n'est plus jeu, c'est vn trauail, vn mal-heur, vn tourment qui vlcere & blesse plustost l'esprit qu'il ne contente & recrée: c'est pourquoy ie conseille encores de ne se point picquer à ce jeu, de ne s'y opiniastrer point : & diray aux ieunes hommes, que s'ils sont en bonne compagnie on les cognoistra autant en leurs humeurs par ce jeu, s'ils y ioüent, que si on les auoit frequentez vn an durant, & dauantage : ne iurer point & ne tempestée sont vertus de Chrestien, & de bon Philosophe ; En toutes nos actions, il faut éuiter ces échappées, qui ne peuuent estre que tres-blasmables. Ie ne conseille pas d'y ioüer plus de six tours, car c'est vne trop grande assiduité pour le jeu, où l'esprit & les yeux trauaillent tout autant qu'en vne bonne estude.

Maximes diuerses.

CHAP. XXVI.

MAxime tres.generale, qu'il faut joüer tout ce qu'apporte le dé.

Si l'on l'oublie on est enuoyé iustement à l'escolle.

Si l'on ne le peut ioüer, on est marqué deux pour chaque Dame.

L'on contraint de passer au retour, celuy qui à gros jeu y porte par son dé, ayant encores son petit Ian, ce qui est quelquesfois, & le plus souuent vn coup de miserable, & qu'il faut éuiter par prudence.

Pour moy, afin d'embellir ce jeu d'occasions de prendre & de marquer, de gaigner & de perdre par vn contre-poids continuel dans le combat de la fortune ; ie serois d'auis de marquer Ian de deux tables, quand on le fait de deux Dames seules dans la 2. table, bien qu'il y en ait d'abbatuës dans la premiere table.

I'en ay veu ioüer auec cette loy de ne point leuer qui est vn moyen de depescher affaire.

Quelques-vns ne leuent point du tout leur getton, & le marquent où il demeure pour auancer plustost.

Mais le commun, c'est de leuer le getton en quelque lieu qu'il soit, perdant ce qui estoit marqué quand l'autre a gaigné son jeu.

Il n'y a point de loix certaines en ce qui dépend de la pure volonté & disposition des ioüeurs,

Corollaire.

CHAP. XXVII.

LEs rencontres des nombres estant infinis, il est presque impossible de donner des definitions & reigles certaines à tout : mais voila les principaux poincts de ce jeu, suiuant son ordre, sa conduite & sa reigle, ausquels ie n'empesche pas pour le bien public des Academies qu'on n'y adjouste toutes les loix pour en faire vn petit Code ou Digeste, afin d'éuiter les debats & querelles.

LE IEV DV TRICQVE-TRAC, REDVIT EN SES MAXIMES.

I.

QVI du grand Tricque-trac veut auoir la science,
Et pratiquer ce jeu de Roys & gens d'honneur;
Il doit auoir l'esprit muny de patience
Pour souffrir les excez de l'heur & du malheur.

II.

Quiconque est en mal-heur, qui tempeste & qui iure:
Il altere & connoist les plaisirs de ce jeu
Sur tout parles-y peu, endure sans iniure,
Et n'abuse iamais du sacré nom de Dieu.

III.

Ce qui rend à l'esprit l'exercice agreable,
C'est que nous gesnons, ceux qui nous gesnent aussi,
Les formes de ce ieu sont toutes variables,
Et l'homme auec sa femme y chasse son soucy.

IV.

Pour pratiquer ce ieu à la facon commune,
L'on presente le dé au joüeur plus aagé,

Ian de rencontre peut arriuer par fortune,
Qui rendra le ſecond premier aduantagé.

V.

L'on ſe mocque au iourd'huy de ce Ian de rencontre.
Tous les Ians à paris ſont reglez & certains,
Ie vous les feray voir & paſſer à la monſtre,
Et direz qu'eſtre Ian eſt vn fait des deſtins.

V I.

Le dé deſſus la Dame eſt bon & ſans rencontre,
Si par quelque hazard ils cheuauchent tous deux
On les doibt reietter pour mieux compter le nombre,
A fin d'entre placer les Dames en leurs lieux.

V I I.

Scache que chaque Dame, eſt vn, deux, trois, & quatre
Selon les changemens que rapporte le dé,
Ce nombre entre par tout, ou tu le peut abbatre:
Mais il n'eſt pas touſiours de fortune guidé.

V I I I.

On vſe de cornets pour oſter toute fourbe
Auiſe que les dez n'ayent point de vif argent,
Prends les iuſtes quarrez, & qu'ils n'ayent rien de courbé,
Faut eſtre ſur les dez exact & diligent.

I X.

C'eſt vn petit ſerrail que ce ieu delectable.
Quinze Dames y ſont de l'vne & l'autre part;
Elles vont & reuont aux lieux de chaque table,
Et la couleur leur ſert d'enſeigne & d'eſtendart.

X

Si l'extreme rigueur reigle celuy qui iouë,

Le bois touché, leué doit estre mis ailleurs,
Qui ne s'y trompe point merite qu'on le louë,
Et qui ne leue à faux est jugé des meilleurs.

XI.

Si en poussant le dé il passe les limites,
Ou qu'il soit sur les bords, ou sur l'angle arresté,
Il les faut mieux ietter afin que tu éuites,
Le perdre en le iettant d'vn ou d'autre costé.

XII.

Tous les nombres des dez donnent aux Dames place,
Chaque pointe reçoit les nombres aduenus,
Qui s'auancent & se couure à tant de bonne grace,
Que l'on le iugera pour des plus entendus.

XIII.

Si commençant le jeu tes Dames tu auance,
Que ton dé les separe en l'vn & l'autre coing,
Par doublet il vaut six mais c'est vne science,
Qui pour arriuer peu demande bien du soing.

XIV.

Si d'vn iusques à six tes Dames tu arrange,
Selon les bons ioueurs c'est le Ian de trois coups,
Qui le fait & le marque est digne de loüange,
Cette subtilité n'est pas commune à tous.

XV.

La liberté du jeu donne ce priuilege,
De mettre tout à bas, ou pousser du deuant,
Be ucoup de bois en train vn bon ioüeur allege,
Qui sçait coucher sa Dame est estimé sçauant.

XVI.

En tout estat de ieu tu dois pousser tes Dames.
[illegible]es au nombre des dez qu'elles peuuent auoir,

Tu dois les bien caser dans les bandes & lames,
Pour passer l'on te peut contraindr à ton deuoir.

XVII.

Il est vray que tu peux par finess & surprise,
Faillir par iugement en ne les passnt pas.
Car vn petit de perte en ta faute reprise,
En te donnant beau ieu l'exem...e du trespas.

XVIII.

I'appelle le trespas la pert manifeste,
De celuy que le dé pousse par trop auant,
Dans les lames d'autruy lors c'est vne tempestes
Qui ruine tes desseins & t'afflige souuent.

XIX.

Continuant du ieu l'ordinaire exercice,
Petit Ian pour venir ameinant petit jeu:
Si trop estudier est tenu pour vn vice,
Estant mieux d'aduancer iusques en l'autre lieu.

XX.

Vn bon joüeur ne tient sa Dame decouuerte:
Mais il la doit couurir auecque bien du soing,
Et s'il veut euiter le mal-heur & la perte,
Il faut estre soigneux de tost prendre son coing.

XXI.

Arrestant son getton dessus la quarte pointe
Celuy qui tient son plein y manque quatre jeux:
Quiconque a tout remply de ses Dames bien iointes.
S'il marque bien son gain se pourra dire heureux

XXII.

Qui ne fait son grand Ian, mal-heureux se peut dire,

Car l'autre ayant le sien emporte bien des jeux
Il marquer tes coings d'où viendra ton martyre,
Si vous donne le gain à qui les prend tout deux.

XXIII.

En suitte du bon-heur que le nombre t'apporte,
Si ton homme ne put parfaire tout son plein,
En passant tu rendra ta parties bien forte,
Et tu pourras ainsi le conduire bien loing.

XXIV.

Pour marquer aisément le gain qui te fait riche,
Fais percer ton Damier de douze petits trous,
A chaque jeu mets-y ta cheuille ou ta fiche,
Pousse-là pour gaigner iusques à douze coups.

XXV

Qui laisse son getton oubliant sa fortune,
En reiettant les dez, ne doibt plus rien marquer
Faut marquer tout d'vn coup gain ou perte commune
L'on chastie celuy qui peche d'y manquer.

XXVI.

La pratique du jeu a beaucoup de prouerbe,
Que vous deuez sçauoir pour aduertissement
Si l'on ne trouue point de grain dedans ces gerbes,
On peut les receuoir pour diuertissement.

XXVII.

Quand le nombre du dé tombe dessous la Dame,
Que l'on ne peut couurir par le mal-heur du sort,
Celuy qui la iette l'ind: quant sur la lame,

Marque deux pour chacune, autrement il à tort.

XXVIII.

Qui s'oublie à marquer le beau ieu qu'il ameine,
On l'enuoye à l'escolle, afin d'estre sçauant,
Nostre gain oublié nous retourne à grand peine:
Car bien souuent qui pert en gaigne le deuant.

XXIX.

Quiconque ameine gros & pousse dans la case,
Ce simple vaudra quatre, & chaque doublet six,
Qui marque bien ses grains à du bon-heur la baze,
Douze poinct font vn ieu quand on les aura pris.

XXX.

Si l'on prend de ton ieu la Dame découuerte,
Le double vaudra six, s'il redouble il vaut huict:
Qui l'obmet à marquer fait vne grande perte,
Car plus le gain est grand plus l'oubliance nuit.

XXXI.

Quiconque à son grand Ian, fait tres-mal de les rompre:
Toutesfois deferant au dernier Ian passer,
Commençant du plus loing, il le doibt interrompre.
Et contraindre ton homme à son bois entasser.

XXXII.

Si quelqu'vn veut joüer à Margot la fonduë,
Elle arriue en la case, en l'ayant on la pert,
On la prend en tombant sur vne pointe nuë,
Seulete entre deux bois qui sont à découuert.

XXXIII.

Quand tu ne veux ioüer faute d'auoir passage:

On marque deux pour toy qui poursuiuis à ioüer
Celuy qui passe à l'heur auec de l'auantage,
Qui fait son dernier plein est beaucoup à loüer.

XXXIV.

Dautant que le malheur, peut estre tant extréme,
Que les plus patiens ne le peuuent porter,
Si du gain de ton dé tu as le point supréme,
Tu peux rompre ton jeu & tes Dames oster.

XXXV.

Fendãt le plein parfait, on marque six & quatre
Ian qui ne peut auient quand ie suis découuert,
Et que dessus ma dance à ton dam tu viẽs battre,
Et passes sur vn point qui soit plein & couuert.

XXXVI.

Si le mal-heur est tel que n'ayant le passage
Toutes les Dames soient dãs le coing en vn tas,
Tu pourras marquer six, mais ton grand auantage,
Est à suiure le jeu, ou ne le suiure pas.

XXXVII.

Tu peux faire ton plein par double ou triple sorte,
Quand trois Dames le font, tu marques par trois fois,
Lors qu'vn doublet le fait par vne double porte,
Tu marques deux fois six joüant selon les loix.

XXXVIII.

Tu sçais qu'on marque deux pour chacune des Dames,
Que l'on ne peut joüer, n'est-ce pas la raison,
Que celle qui ne peut entrer dedans les lames,

Paye quelque profit pour garder la maiſon.

XXXIX.

Quand le dé tourne trop piroüetant en pointe,
Auec le cornet,on le peut arreſter,
Pour ne point perdre temps, il n'y a point de
craInte
De voir au dé le jeu qu'il te veut apreſter.

XL.

Ie l'enſeigne & le croy pour tres-iuſte maxime
Que faiſant au retour ton plein de deux endroits
Qu'vne Dame du coing doit paſſer en eſtime,
Pour doublemẽt gaigner par l'effet de ſes droits

XLI.

Apres le dernier plein, quiconque apporte
Sennes,
Il leue quatre bois comme à Quines auſſi.
Les gros doublets ſont bons pour accourcir tes
peines,
Le doublet finiſſant vaux ſix, l'on ioüe ainſi.

XLII.

L'ordonnance du ieu quinze Dames demande.
Qui ſe rangent au coing que l'on iuge le mieux,
Il n'y faut que deux dez afin que l'on l'entende,
Interroge en ioüant les plus ingenieux.

XLIII.

Paſſant, ou demeurant rien ne peut diſtraire.
Quelque ieu qu'il arriue, ou proſpere ou mau-
uais,
Il le faut tout joüer, meſme ton plein defaire.
Qu'en paſſant tu maintiens marquans ce que tu
fais

XLIV.

De tout autant d'endroicts que ton grand Ian se face
Chaque simple & doublet y doublent leur prix,
Si ton gain tu obmets, ce t'est mauuaise grace,
Car de ton compagnon tu peux estre repris.

XLV.

On ne prend point son coing sans deux Dames ensemble.
qui se tiennent escorte, afin d'y demeurer,
A lors que pour passer ton plein tu des-assemble,
Il les faut toutes deux ensemble demarer.

XLVI.

Contente toy d'auoir gaigné cét aduantage,
De deux, ou quatre, ou six sur le bois descouuert,
Le ieu ny permet pas qu'on y prenne passage,
T'obstaclant le chemin, il te nuit & te sert.

XLVII.

Afin d'estre bien prompt à deplacer tes Dames,
Et compter viuement le ieu qui t'est venu,
Le pair tombent tousiours sur de pareilles lames,
L'impair de blanc en noir, cela soit retenu.

XLVIII.

Quiconque touche au bois sans qu'il ne le replace,
Il doit dire i'adoube, autrement faut leuer
Le bois qu'il a touché sans esperer de grace,
Auant donc de toucher il y faut auiser.

XLIX.

Lors que d'vn mesme dé tu gaigne, que ton homme.
Y peut gaigner aussi, ou plus ou moins que toy,
C'est Ian de recompense, en cela tu vois comme

La fortune y domine auecquec quelque loy.

L.

Les coings Bourgeois sont ceux de Quines & de Sennes,
Triple bande escartée à le nom de Rasteau,
Mais les cases du Diable ont tousiours mille peines
Ce sont les sept & dix, ny fait pas ton tombeau.

LI.

Ne faut pour bien ioüer faire de la nauette,
Plaçant premier le gros, & venir au petit
Il faut suiure le nombre, & que ta main le mette
Dans l'ordre qui sera selon ton apppetit.

LII.

Tous les nombres doublets ont leur nom d'efficace,
Ambes as sont deux as, double deux, sont deux deux,
Ternes sont les deux trois, quarnes sont quatre en place,
Quines cinq, sennes sont les deux six g'orieux.

LIII.

Ioüé fidelement, n'endure qu'on te brouille,
Ceux qui veulent ioüer, & bien viste & beaucoup,
Ils marquent doublement en ioüant la bredouille,
Si ton homme ne gaigne & n'interrompt ton coup.

LIV.

Qui ioüé exactement doit estre meur & sage,
Car qui touche son bois il le doit deplacer,
Qui ne marque bredouille il en perd l'auantage
Il ne peut apres ieu s'en plus recompenser.

LV,

Plus tu ſeras ſçauant en ce jeu de caprice,
Tant plus y verras-tu de reigles & de loix,
I'honore bien ce jeu, i'en louë l'exercice,
Mais fait dépiter les Princes & les Roys.

L V I.

Si tu n'as abbatu encores que deux Dames,
Placées en ton coin, vray centre du repos,
Et que ton compagnon y ait planté ſes armes,
Si tu jette vn as, c'eſt fort mal à propos.

L V I I.

Pour marquer la Bredoüille, on vſe de deux voyes,
Le premier marquãt ſeul n'a rien que ſon jetton,
Le ſecond en met deux, qu'il aſſemble & déploye,
La Bredouille frequente, hauſſe bien le menton.

L V I I I.

Si tu gaignes Bredoüille, & tu n'en marque qu'vne,
Apres vn coup de dé, tu n'y dois reuenir;
Car ſi tu ne ſçais pas gouuerner ta fortune,
Faut-il pas que ton hõme ait droit de te punir?

L I X.

Pour dextrement ioüer, ſi ton humme s'auance
A viſe à te couurir, & ioüer lentement
Ce n'eſt tout de courir, car celuy qui deuance
N'arriue pas touſiours à ſon contentement.

L X.

Ne te fonde iamais ſur la vaine eſperance
Du ieu qui peut venir, les dez ſont ennemis;
Marque, leue & t'en va pour plus grande aſſeu-
Si tu veux voir le ſort, il doit eſtre permis. (rãce,

LXI.

De tant de coups diuers & d'estranges figures,
Cinq ou six seulement peuuent iuger du tout,
Mais pourtant il ne faut se fier aux augures.
Que l'on n'aye gaigné iusques au dernier bout.

LXII.

Prendre tout, marquer tout, n'aller point à l'escolle,
C'est le moyen certain de gaigner à ce ieu,
La longueur y déplaist, la promptitude est folle,
Place pour bien iouër chaque Dame en son lieu.

LXIII.

On ne peut exprimer tout ce beau ieu de Princes,
Les nombres infinis ont trop de changemens.
Milles prouerbes sont en diuerses Prouinces,
Qui ne sont pas le ieu ny les enseignemens.

LXIV.

Belle la bredouille est alors que l'on t'enfile.
Sans que tu gaigne vn coup, tant tu es en malheur,
Si tu pers doublement cede tout sans castille,
Ne ioue pour plaisir chose de grand valeur.

LXV.

Maxime indubitable en toute la conduite,
Qu'il faut iouër, passer quand les huis sont ouuerts,
Mais prudent est celuy qui ce passage éuite,
Car c'est là le moyen de gaigner à l'enuers.

LXVI.

Abatre bien du bois, & bien placer ses Dames
C'est vn commencement qui te promettra gain,

Mais faire son grand Ian en remplissant les lames,
On peut dire à bon droit que c'est le coup du pain.

LXVII.

Ne m'astines iamais celuy qui te surmonte,
Il y en a qui sont fort insolens vainqueurs,
Mais chacun tour à tour deuant auoir son compte,
Apprens que le sort à sa grace & ses rigueurs.

LXVIII.

Escoute ce precepte, il est de consequence,
Si tu touche ton bois pour le mettre en ton coing.
Sans l'y pouuoir placer, il faut que tu l'auance,
Et passe à mon costé, bien qu'il y ait bien loing.

LXIX.

Quand on veut retourner dans la derniere table,
Quelques fois l'on compose afin de leuer tout;
Ce passage n'estant plaisant, ny profitable,
Il vaut mieux que chacun préne son premier bout.

LXX.

Si tu n'es clair-voyant, regarde en patience
Les nombres de ton dé, lis les auec plaisir,
Lire hautement son dé n'est pas peu de science,
Qui le romp tost à tort & iouë sans plaisir:

LXXI.

Combien que le cornet semble oster la fallace
Si est ce que l'on peut y tromper quelquesfois,
Laissant couler le dez d'vne façon mollace,
Tu peux rompre le coup de geste ou de la voix.

LXXII.

Chacun à ses humeurs & ses façons de faire,
Pour ioüer à ce ieu qui semble estre infiny,
L'vn laisse son ietton, l'autre l'oste au contraire,
L'oster est le meilleur, quand ton coup est finy.

LXXIII.

Les esprits patiens iouënt tout d'vne suitte,
Sans rompre ny leuer, quelque soit le mal-heur
Cette façon demande vne grande conduite,
Le pouuoir de leuer semble estre le meilleur.

LXXIV.

Ce mot de Trieque-trac, vient du bruit de tes
Dames.
Tel est leur naturel de n'estre point sans bruict,
Tu ne peux les placer & mettre sur leurs lames,
Sans ce bruit qui ne peut apporter aucun fruict.

LXXV.

Pousses tout doucement la Dame que tu touche,
Ne frappe pas si fort que tu rompes le bois,
La Dame se plaist bien quand tout plat on la cou-
che,
Autrement tu pourras te faire mal aux doigts:

LXXVI.

Il faut en toute chose éuiter l'indecence.
Bien arranger son bois, lire tout haut son dé,
Caser fidelement, marquer ce qu'on auance,
Et ne point disputer c'est estre bien fondé,

LXXVII.

Toutes les loix du ieu ne vallent l'exercice
Les nombres en discours ont vn trop grand ta-
but,
Iouë auec ton amy, quiconque y est nouice,
Faict beauçoup, si d'vn mois il peut venir au
but.

LXXVIII.

Si ton plein de retour est basty de la sorte,
Que ton coing du repos ait encore son bois,

Si tu iettes vn as, vn deux, ou six n'importe,
Ioüant ce que tu peux, tu ne perds que deux fois.

LXXIX.

On ne leue iamais qu'on n'ait passé ses Dames,
Le plein dure tousiours, tant qu'on le peut iouer.
Les Dames dans le coing ne laissent point leurs
lames,
C'est vne iuste loy que l'on doit auoüer.

LXXX.

Quand bien Nostradamus feroit des Centu-
rie
Astrologue qu'il soit, il ne diroit pas tout,
Ce ieu seul entre tous à peu de tromperies,
Le sçauoir cede à l'heur, qui se tient au haut
bout.

TABLE DES CHAPITRES.

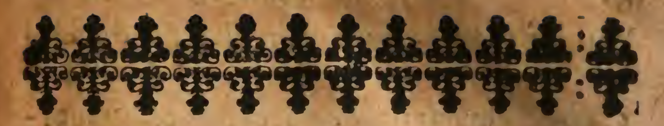


TABLE ALPHABETIQVE des noms, & propres termes du jeu.

A

ADouber, c'eſt agencer, arrange & bien coupler, caſer & placer ſes Dames.

As, c'eſt 1.

Ambesas, ſont deux as qu'on appelle ambas, beſet & tous les as.

Aumoſne, c'eſt ce qu'on donne en auantage.

B

Beſet, ces ambes as.

Bois, c'eſt le tas des Dames, & les Dames meſmes.

Bords du Damier, Eſchiquier, ou Tricque-trac.

Bredoüille, quand on gaigne vn jeu ſans interruption.

Beſveüe, toute faute.

G

I

L

M

O

P

Piroüette du dé. Pile.
Plein de grand & petit.

Q

Quines deux cinq.
Qu'ils ne me le font les garçons, quand on ameine deux cinq.

R

Rateau, c'eſt quand trois bandes ſont diſ-joinctes.
Retour, où paſſage.

S

Sennes, les deux ſix.

T

Table, caſe, tablier,.
Ternes ſont les deux trois.
Tour le jeu entier.

FIN.





P

Piroüette du dé. Pile.

Plein de grand & petit.

Q

Quines deux cinq.

Qu'ils ne me le font les garçons, quand on ameine deux cinq.

R

Rateau, c'est quand trois bandes sont dis-joinctes.

Retour, ou passage.

S

Sennes, les deux six.

T

Table, case, tablier,.

Ternes sont les deux trois.

Tour le jeu entier.

F I N.





P

Piroüette du dé. Pile.
Plein de grand & petit.

Q

Quines deux cinq.
Qu'ils ne me le font les garçons, quand on ameine deux cinq.

R

Rateau, c'est quand trois bandes sont dis-joinctes.
Retour, ou passage.

S

Sennes, les deux six.

T

Table, case, tablier,.
Ternes sont les deux trois.
Tour le jeu entier.

FIN.

